

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN INFORMASI TERHADAP PENURUNAN KEBIASAAN BERMAIN GAME

Muhammad Bogy Kurnia Ade Utama¹, Lydia Ersta K²
Universitas Slamet Riyadi

ABSTRACT

The aim of this researcher is to find out whether there is an influence of information guidance services on the decline in game playing habits in class X students at SMA N 6 Surakarta 2017/2018 Academic Year. The population in this study were all students of class X in SMA N 6 Surakarta in the Academic Year 2017/2018, amounting to 361 students. while the sample used was 33 students, the data collection technique used a questionnaire to decrease the habit of playing games in class X students at SMA N 6 Surakarta to students through two stages, namely before and after being given information guidance then to analyze the data using the t-test formula. Based on the results of data analysis about the effect of information guidance services on decreasing game playing habits in class X students at SMA N 6 Surakarta in the Academic Year of 2017/2018, it was obtained that the t value was = 7.224, then consulted with t table with db = (N-1) = (33-1) = 32 in the significance level of 5% and 1%. So it can be concluded that t count is greater than t table or $2.037 < 7.224 > 2.738$. Thus the hypothesis that reads "There is an influence of information guidance services on decreasing game playing habits in class X students at SMA Negeri 6 Surakarta in the Academic Year of 2017/2018" is proven to be true at the significance level of 5% and 1%.

Keywords: Information Guidance Services, Playing Games

ABSTRAK

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 361 siswa. sedangkan sampel yang digunakan adalah 33 siswa, teknik pengumpulan datanya menggunakan angket penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta kepada siswa melalui dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah diberikan bimbingan informasi maka untuk menganalisis data menggunakan rumus t-tes. Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 diperoleh nilai t hitung sebesar = 7,224, kemudian dikonsultasikan dengan t tabel dengan d.b = (N-1) = (33-1) = 32 dalam taraf signifikansi 5% dan 1%. Jadi dapat disimpulkan t hitung lebih besar dari t tabel atau $2,037 < 7,224 > 2.738$. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Ada pengaruh layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018" terbukti kebenarannya pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

Kata kunci : *Layanan Bimbingan Informasi, Bermain Game*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam tahun-tahun terakhir, bermain game telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat game di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan

teknologi, terutama internet, game yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan.

Hampir seluruh kaum muda saat ini sangat mengikuti perkembangan teknologi

yang ada. Seluruhnya, tidak satupun yang “gaptek” atau “gagap teknologi” yang artinya kurang mampu menggunakan teknologi yang ada. Remaja saat ini sangat tidak mau sebutan “gaptek” tersebut menempel pada namanya. Pada akhirnya, mereka pun belajar untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Banyak cara yang dilakukan oleh para remaja saat ini, salah satu yang jalan yang mereka tempuh adalah bermain game.

Bermain game yang semula berfungsi sebagai menghilangkan kejenuhan, kini berubah menjadi ancaman serius bagi kesehatan dan mental anak. Kalau sudah kebiasaan, maka tidak ada jalan yang mudah untuk melepaskan dirinya. Namun pada kenyataannya, berdasarkan pengamatan awal peneliti mendapatkan data riil sebagian siswa suka bermain game. Disini peneliti mendapatkan diantara 12 siswa yang semuanya suka bermain game online maupun bermain game offline dan sering memainkannya, itu semua berdasarkan indikator anak yang mempunyai kebiasaan bermain game seperti siswa asyik dengan bermain peneliti menemukan ada 4 siswa, siswa. Pengetahuan mengenai penurunan kebiasaan bermain game akan diberikan melalui layanan bimbingan informasi. Yang mana fungsi dari layanan bimbingan informasi tersebut akan memberikan pemahaman dan pengentasan masalah untuk individu yang memiliki masalah kebiasaan bermain game, yang mana para siswa tersebut kurang memahami tentang bahaya yang ditimbulkan dari kegiatan bermain game, jadi peneliti akan memaksimalkan fungsi dari layanan bimbingan informasi ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Ada 25% siswa belum memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang bahaya kebiasaan bermain game.

2. Siswa tidak mendapatkan pengawasan dan perhatian orangtua .
3. ada 25% siswa yang belum mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan Bermain game.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka pembatasan masalah di atas sebagai berikut: “Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018? ”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya “Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah di rumuskan di atas, maka hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Tentang Layanan Bimbingan Informasi & Bermain Game

a. Layanan Bimbingan Informasi

Salah satu program layanan bimbingan dan konseling (BK) adalah layanan bimbingan informasi. Menurut Prayitno (2012 ; 49) adalah layanan yang kegunaan sebagai acuan untuk bersikap dan bertindak laku sehari-hari, sebagai pertimbangan bagi arah pengembangan

diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tanpa informasi yang cukup individu akan tidak mampu mengisi kesempatan yang ada. Salah pilih sekolah, salah pilih pekerjaan, seringkali menjadi akibat kurangnya informasi.

b. Bermain Game

Menurut Samuel Henry (2010 : 8) Perkembangan game online salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran Hollywood sekalipun. Kalau di awal 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri game sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang digunakan untuk Penelitian yaitu di SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2018.

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah eksperimen. Strategi penelitian ini adalah penjelasannya sebagai berikut:

- a. Mengukur kebiasaan bermain game pada siswa sebelum adanya pelaksanaan layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X SMA N 6 Surakarta.
- b. Merencanakan dan melaksanakan treatment dengan memberikan layanan bimbingan informasi
- c. Mengukur kembali penurunan kebiasaan bermain game pada siswa setelah adanya pemberian layanan bimbingan informasi.
- d. Memperoleh hasil perbandingan antara sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada

siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta.

C. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi
Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMA N 6 Surakarta tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 361 siswa.
2. Sampel
Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA N 6 surakarta tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 33 siswa.
3. Sampling
Sampling dalam penelitian ini adalah *Proposive Sampling & kuota sampling*, sehingga dalam pengambilan sampelnya akan dilakukan dengan melihat pertimbangan tertentu, namun untuk menentukan sampel akan dibatasi jumlah siswanya yang mempunyai ciri-ciri tertentu dari semua kelas X di SMA Negeri 6 Surakarta yang terdiri dari 11 kelas

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:60) Variabel penelitian merupakan segala hal yang berbentuk apa saja yang nantinya akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh sebuah informasi tentang hal yang akan menjadi bahan penelitian, kemudian langkah selanjutnya yaitu mengambil kesimpulan dari hasil sebuah penelitian. Dalam penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yakni variabel terikat dan variabel bebas.

Adapun penjelasan 2 variabel tersebut yaitu:

1. Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah Layanan Bimbingan Informasi.
2. Variabel terkait (Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel lainnya, sedangkan variabel terkait

dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain game.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini yang di gunakan untuk memperoleh data yaitu Angket (Kuesioner), dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan angket penyampaian secara langsung dengan bentuk angket tertutup.

F. Uji Coba Instrumen/ Validitas Data

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu intrumen yang valid atau sah mempunyai tingkat validitas yang tinggi. Pengukuran validitas item dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar yang dikemukakan oleh Pearson, yakni sebagai berikut: Adapun rumus untuk mencari kevalidan suatu item adalah menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* Angka Kasar sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma [X])^2\} \{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi

X : Jumlah X ganjil

Y : Jumlah Y genap

N : Jumlah subjek

(Suharsimi Arikunto, 2013 : 317).

Setelah instrumen mengenai penurunan kebiasaan bermain game pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar diuji cobakan pada siswa, lalu hasil uji coba tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Berdasarkan uji validitas di atas bahwa item yang tidak valid terdapat 9 item yaitu : item 9, item 22, item 25, item 31, item 33, item 34, item 35, item 36, dan item 38. Sedangkan jumlah item yang terbukti valid berjumlah 31 item.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Suharsimi Arikunto, 2006 : 178).

Teknik yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah teknik belah dua dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* Angka Kasar sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma [X])^2\} \{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi

X : Jumlah X ganjil

Y : Jumlah Y genap

N : Jumlahsubjek

(Suharsimi Arikunto, 2013 : 317)

Selanjutnya dimasukkan kedalam rumus Spearman-Brown sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{1 + r_{1/2 \ 1/2}}$$

(1 + $r_{1/2 \ 1/2}$)

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas soal yang sudah disesuaikan

$r_{1/2 \ 1/2}$: Korelasi antara skor-skor setiap belahan soal

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 180).

Untuk mengetahui kriteria reliabilitas soal, maka hasil perhitungan r_{11} diatas kemudian dikonsultasikan dengan table interpretasi koefisien korelasi dari Suharsimi Arikunto (2006 : 276) sebagai berikut :

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Antara = 0,800 – 1,00 = Sangat tinggi

Antara = 0,600 – 0,800 = Tinggi

Antara = 0,400 – 0,600 = Sedang

Antara = 0,200 – 0,400 = Rendah

Antara = 0,00 – 0,200 = Rendah sekali

Dari hasil analisis diperoleh r hitung = 0,885, sehingga angket tersebut masuk dalam kategori antara 0,800 - 1,00 atau mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Samsudi (2009 : 50) analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalambentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Setelah data-data terkumpul terutama data yang diperlukan dalam menganalisis data ini penulis menggunakan analisis data rumus uji-t (t-test) :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

(Fadjeri, 2011: 44)

Keterangan :

t = t-test

MD = mean differences
atau perbedaan dua mean.

$\sum d^2$ = Deviasi individual
dari MD

N = Jumlah Subjek

(Fadjeri, 2011 : 44)

H. Pengujian Hipotesis

Dari hasil analisis data yang dianalisis dengan menggunakan t-tes diperoleh hasil nilai t sebesar 7,224 (Lampiran 13) Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut di konsultasikan dengan t_{tabel} dengan d.b = $(N-1) = (33-1) = 32$ pada taraf signifikansi 5% = 2,037 dan 1% = 2,738. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung} = 7,224$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,037 dan 1% = 2,738.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 0 atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

I. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat diterima dengan baik, Hipotesis 0 atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5% dan 1%. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa layanan bimbingan informasi memberikan peran penting dalam memberikan penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan diberikannya layanan bimbingan informasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penurunan kebiasaan bermain game kehidupannya sehari-hari terutama di lingkungan sekolah. Adanya layanan bimbingan informasi, siswa kelas X SMA N 6 Surakarta tahun pelajaran 2017/2018, kemampuan bersosialisasi dan penurunan kebiasaan bermain game menurun, diantaranya dalam bersosialisasi dengan temannya dan jarang untuk bermain game didalam kelas.

Setelah diberikan layanan bimbingan informasi, siswa juga mempunyai rasa tanggung jawab yang baik atas tindakanya sendiri, di antaranya siswa mampu menunjukkan penurunan kebiasaan bermain game, dan siswa mampu menunjukkan perilaku dan etika yang positif di lingkungan sekolah.

J. Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh layanan bimbingan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game pada siswa kelas X di SMA N 6 Surakarta Tahun pelajaran 2017/2018 ini tentu saja memiliki keterbatasan-keterbatasan yang mengakibatkan ketidak sempurnaan dari

suatu penelitian. Hal ini dapat terjadi karena :

1. Keterbatasan waktu yang terbatas serta penelitian yang singkat.
2. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini hanya bersifat statistik.
3. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kebiasaan bermain game pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan t-tes diperoleh hasil nilai t sebesar 7,224. Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $d.f = (N-1) = (33-1) = 32$ pada taraf signifikansi 5% = 2,037 dan 1% = 2,738.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung}=7,224$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,037 dan 1% = 2,738, dengan demikian Hipotesis 0 atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game Pada Siswa Di Kelas X SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5% dan 1%

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka di kemukakan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Kepada Sekolah
Hendaknya pihak sekolah dan guru BK bekerja sama untuk menambah jam layanan bimbingan informasi, khususnya layanan bimbingan informasi. Sehingga pengembangan

yang terkait masalah kurangnya layanan informasi terhadap penurunan kebiasaan bermain game dapat di minimalisir.

2. Kepada guru BK
Hendaknya guru bimbingan dan konseling memberikan layanan bimbingan informasi dan pemahaman kepada peserta didik secara aktif, sehingga permasalahan yang dihadapi siswa khususnya mengenai kebiasaan bermain game dapat diselesaikan dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar serta aktivitas di sekolah dapat teratasi dengan baik.
3. Kepada Siswa
Hendaknya siswa lebih aktif mengikuti kegiatan layanan bimbingan informasi agar permasalahan yang muncul baik masalah pribadi dan sosial seperti permasalahan kebiasaan bermain game dapat teratasi secara mandiri oleh peserta didik.
4. Kepada Orang Tua
Diharapkan bagi orangtua peserta didik agar dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan bimbingan informasi di sekolah dengan mengawasi, memantau dan mendampingi putra-putrinya dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan berperan aktif dalam pengentasan permasalahan kebiasaan bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadjeri. 2010. *Statistik*. Surakarta : FKIP Unisri Surakarta.
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang : Program Pendidikan Profesi Konselor FIP – UNP.
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Samuel Henry. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta..